

**La lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la
identidad cultural en los estudiantes del grado tercero de primaria del centro educativo Las
Marías de Santa Bárbara Iscuande, Nariño**

Levi Paz Patiño

Consuelo Estupiñán Esterilla

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Escuela de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Etnoeducación

Pasto

2019

La lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la identidad cultural en los estudiantes del grado tercero de primaria del centro educativo Las Marías de Santa Bárbara Iscuande, Nariño.

Levi Paz Patiño
Consuelo Estupiñán

Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en
Etnoeducación

Mg. William Valencia Hurtado
Asesor

Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Escuela de Ciencias de la Educación
Licenciatura en Etnoeducación
Pasto
2019

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo de grado primero que todo a Dios quien vive dentro de nosotros y nos acompaña siempre, además, gracias a la fortaleza de él hemos logrado esta meta dando un gran paso en nuestras vidas.

Fue muy importante el apoyo brindado por nuestros hijos que son la fuente de inspiración y esposos (as), por la comprensión, paciencia, constancia y soportarnos al no haber estado siempre con ellos.

*Al Centro Educativo Las Marías en donde desarrollamos el proyecto de investigación,
A los estudiantes del grado tercer por haber participado en cada una de las secciones
presentada. A los docentes por habernos dado el apoyo necesario para hacer de este una
realidad.*

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecerle a Dios, quien nos ha guiado en el camino y nos ha hecho posible culminar esta meta.

A nuestra familia quienes nos apoyaron y estuvieron con nosotros en las buenas y en las malas dándonos ánimo para poder salir adelante.

A la UNAD y a nuestros profesores quienes con paciencia nos enseñaron y confiaron en nosotros, llevándonos y soportándonos hasta el final de nuestra carrera.

*Al centro educativo Las Marías, Iscuande Nariño,
En especial a los estudiantes del grado tercero de Primaria por participar en las sesiones desarrolladas. A su rector y docentes quienes nos abrieron las puertas para realizar las prácticas de investigación.*

Agradecemos a nuestros compañeros de estudio por la comunicación y atención prestada por contribuir de una u otra forma a este gran éxito, en especial a los que nos brindaron amor, cariño, apoyo y comprensión pasando momentos agradables convirtiéndonos en una sola familia.

A todas las personas que de una u otra manera contribuyeron para que esta fuera posible.

Tabla de Contenido

	pág.
Resumen	8
Introducción	10
 Capítulo 1. Planteamiento del problema	 12
1.1 Descripción del problema	12
1.2 Pregunta de investigación	13
1.3 Justificación	13
1.4 Objetivos	13
1.4.1 Objetivo General	13
1.4.2 Objetivos Específicos	14
 Capítulo 2. Marcos de referencia	 15
2.1 Marco de antecedentes	15
2.2 Marco teórico y conceptual	15
2.3 Marco contextual	18
 Capítulo 3. Diseño metodológico	 19
3.1 Paradigma de investigación	19
3.2 Enfoque de investigación	19
3.3 Tipo de investigación	19
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	19
 Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados	 21
4.1 Primer Resultado. Diagnóstico y reflexión de la entrevista	21
4.2 Segundo Resultado. Diseño de estrategia pedagógica	22
4.3 Tercer Resultado. Implementación de la propuesta pedagógica	29
4.4 Conclusiones	33
4.5 Recomendaciones	34
Referencias bibliográficas	35
Anexos	36

Lista de tablas

	pág.
Tabla 1. Identidad cultural	22
Tabla 2. Juegos tradicionales	24
Tabla 3. Juegos tradicionales de mi región	26
Tabla 4. Los juegos tradicionales como legado ancestral	28

Lista de Anexos

	pág.
Anexo 1. Entrevista	37
Anexo 2. Diarios de campo	38
Anexo 3. Registro fotográfico	42

Resumen

La presente propuesta investigativa obtuvo como objetivo hacer uso de la lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la identidad cultural de los estudiantes del grado tercero de primaria del Centro Educativo Las Marías, Iscuande Nariño. Porque en el currículo de Ciencias Sociales, no se está trabajado en los valores culturales de las comunidades afrodescendiente. Por lo tanto, los estudiantes están ocupado en ejes temáticos que provienen de otras culturas y no profundizando la propia, trayendo consigo la pérdida de la identidad cultural; el interés por otras, el desconocimiento de su cultura, haciéndose ajenos a su realidad, descuidando su identidad cultural o sea descociendo sus raíces afrodescendientes.

Es por eso, que se trata de un estudio cualitativo, con metodología investigación acción, con enfoque crítico social; para conocer la realidad de estos estudiantes mediante instrumentos y técnicas. Para diseñar una propuesta etnopedagógica que reoriente el quehacer pedagógico de la Ciencias Sociales en el centro educativo Las Marías hacia una construcción de conocimientos significativos contextualizado de acuerdo a la realidad cultural de los educando focalizados. Obteniendo resultado el rescate de su identidad cultural como ejemplo de vida.

Palabras claves:

Identidad cultural, lúdica, valores culturales.

Abstract

The objective of this research proposal was to make use of play as an ethno-pedagogical strategy in the area of Social Sciences to recover the cultural identity of the third grade students of the Las Marias Educational Center, Iscuande Nariño. Because in the Social Sciences curriculum, we are not working on the cultural values of Afro-descendant communities. Therefore, students are occupied in thematic axes that come from other cultures and not deepening their own, bringing with them the loss of cultural identity; the interest in others, the ignorance of their culture, becoming alien to their reality, neglecting their cultural identity or ignoring their Afro-descendant roots.

This is a qualitative study, with action research methodology, with a critical social approach; to we know the reality of these students through instruments and techniques. For we could design an ethno-pedagogical proposal that reoriented the pedagogical task of the Social Sciences in the Las Marias educational center towards a construction of meaningful knowledge contextualized according to the cultural reality of the focused learners. We are obtaining results the rescue of their cultural identity as an example of life.

Keywords:

Cultural identity, playfulness, cultural values.

Introducción

Los juegos han sido y serán una herramienta que muestra la costumbre de los pueblos de generación en generación. Ya que estos se practican de diferentes maneras a través del tiempo; teniendo en cuenta los aspectos: étnico, histórico, social, político, pedagógico, etc. dependiendo el contexto fundamental de los participante. Donde dan a conocer sus costumbres y tradiciones regionales o locales de quienes participan.

El presente proyecto aplicado que tiene como nombre La lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la identidad cultural de los estudiantes del grado tercero de primaria del Centro Educativo Las Marías de Santa Bárbara Iscuande; que surge como necesidad de replantear el quehacer pedagógico en la asignatura de Ciencias Sociales incluir nuevos ejes temáticos que reivindique la identidad cultural en los estudiantes.

El trabajo está estructurado en 4 capítulos; el primer capítulo se plantea la propuesta, mediante la pérdida de la identidad cultural en los estudiantes del grado tercero.

El segundo hace referencia a otras investigaciones que se han hecho con respecto al tema de esta investigación, el cual sirven como referentes, la caracterización del contexto social de los estudiantes focalizados, las teorías que fundamentaron nuestro trabajo investigativo.

El tercer capítulo, encontramos la metodología investigación acción con paradigma cualitativo con enfoque crítico social que con las técnicas e instrumentos como: entrevista y diario de campo que permitieron registrar la información, para el diagnosticar, crear estrategia y realizar acciones que permita su cambios de realidad.

Y el último capítulo encontramos los resultados obtenido de las técnicas y actividades realizadas, conclusiones y recomendaciones obtenidas después de terminar el trabajo, además de la bibliografía que es un aspecto muy importante ya que nos habla acerca de las referencias que utilizamos, o a quienes acudimos para terminar nuestro trabajo investigativo.

Finalmente se encuentra los anexos que presenta las evidencias de cómo se llevó el proceso investigativo.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

Los juegos tradicionales han sido por siglos uno de los elementos más importante que enmarcan al hombre hasta nuestros días. Sin embargo, hoy vemos que los pueblos están perdiendo la cultura de jugar, divertirse a través de esa herramienta importante para convivencia social, cultural y pedagógica de las comunidades.

Nuestra región Pacífica nariñense se caracterizaba por ser un remanso de paz, los niños y jóvenes jugaban hasta la media noche, juegos como: liver (vida), pico tarro, pico americano, escondido, juego de roles (la familia), y rondas como: carbonerita, debajo de un puente, la panda pandilla, entre otros. Además, la gente se dedicaba a la agricultura de productos del pan coger, la pesca, la minería y la tala de árboles en menor escala. Pero, con la llegada de los productos ilícitos, fue llegando la violencia a estos pueblos afronariñense. Ya los niños, adolescentes, jóvenes y adultos no podían divertirse abiertamente, solo tenían que estar sumisos.

Con esto llego la globalización y conjuntamente la tecnología los celulares y ya se dedicaron la nueva generación a los juegos virtuales, a la cibernética, a las maquinitas o monederos. Permitiendo así que muchos estudiante fugaran de la escuela para jugar en estas casas de juegos electrónicos. Perdiéndose así, la identidad cultural de nuestra región, ya no se veía a los niños, adolescentes y jóvenes jugando tradicionalmente.

En la comunidad iscuandereñas, algunos adultos montaron salas de juegos y los niños y jóvenes no más era salir del colegio y metidos en estas maquinitas o ciberjergas. En el aula de clase los docentes se quejaban de que ya no hacían las tareas, no estudiaban y se dedicaban a cajonearle¹ a los padres o hacer cualquier trabajo para estar metido jugando.

A esto se suma, a que en las instituciones educativas ya se ha dejado de u los juegoslizar tradicionales como herramientas o estrategias pedagógica para la construcción de nuevos conocimientos.

En el centro educativo Las Marías de Santa Bárbara Icuande Nariño en el grado tercero se observa en que en el aula de clase, no se ve alegría en los estudiantes, siempre esta rígidos, alterados, no le colocan cuidado al profesor. Y los estudiantes están pendiente de estar libre para sacar su celular y colocarse a jugar cibernéticamente. En el área de Ciencias Sociales, no les interesa saber de su economía, población, costumbre, organización política, etc. nada...no es

¹ Cajonear: cogerle dinero a otra persona especialmente a los padres sin autorización para comprar algo.

relevante.

Al indagar sobre cuáles eran las características culturales que determinaba a la comunidad de las Marías, como: juegos, tradiciones entre otros, los estudiantes no sabían decir. Además en el currículo de Ciencias Sociales, no se ha trabajado en los valores culturales de la comunidad. Por lo tanto, para los estudiantes estar ocupado en cosas que provienen de otras culturas es igual. Además, la pérdida de la identidad cultural en los estudiantes, les afecta por el desconocimiento de su propia cultura, haciéndolos ajenos a su realidad, apropiándose de otras culturas y descuidando su propia identidad.

También en los hogares, ya a los nuevos infantes no se enseña las costumbres y tradiciones ancestral; se han perdido los juegos, las costumbres culinarias, trabajos, etc. Y para los padres esto es normal.

Debido a lo anterior, se hace necesario diseñar estrategia pedagógica que permita recupera o revindicar a los estudiantes, especialmente al grado tercero para preservación de la identidad o valores culturales de la comunidad de Las Marías, Iscuande Nariño.

A partir de esto surge el siguiente interrogante:

1.2 Pregunta de investigación

¿Cómo hacer uso de la lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la identidad cultural en los estudiantes del grado tercero de primaria del Centro Educativo Las Marías, Iscuande Nariño?

1.3 Justificación

Los juegos han sido y serán una herramienta que muestra la costumbre de los pueblos de generación en generación. Ya que estos se practican de diferentes maneras a través del tiempo; teniendo en cuenta los aspectos: étnico, histórico, social, político, pedagógico, etc. de pendiendo el contexto fundamental de los participante. Donde a través de él darán a conocer sus costumbres y tradiciones regionales o locales de quienes participan.

A partir de allí, se hace importante de este trabajo investigativo para recuperar los valores culturales de la comunidad de Las Marías, Santa Bárbara Iscuande Nariño; porque la pérdida

de la cultura es un fenómeno latente dentro del sistema educativo, manifestándose en la ruptura de las buenas relaciones de quienes integran la comunidad.

No obstante se propuso utilizar la lúdica como estrategia metodológica para la recuperación de la identidad cultural por parte de los estudiantes del grado 3° de primaria del Centro Educativo Las Marías, Santa Bárbara de Iscuande, motivando las clases con diferentes actividades lúdicas, incluyendo versos, coplas, bailes, etc. y así, el aula de clase sea un espacio para la diversión, la alegría y la sana convivencia en la construcción de conocimiento significativos.

Como etnoeducadores es muy importante identificar la identidad cultural del contexto educativo para dotar al educando de elementos que le permitan contribuir al desarrollo integral de su comunidad; puesto que la Etnoeducación es un proceso de sociedad, teniendo en cuenta que busca reorientar su modo de pensar y actuar frente a los valores culturales o tradición de la comunidad.

Para los estudiantes es importante este proyecto, puesto que posibilita el reconocimiento de los factores o causas, por las cuales día a día se han ido perdiendo los valores culturales y no sean ajenos de su realidad, generando entonces a apropiación de su cultura dentro y fuera del Centro Educativo.

Se espera que los resultados de este trabajo se extiendan en todas las comunidades de nuestra región, para que se convierta en información y se pueda recuperar la cultura que se ha perdido.

Además, este trabajo sirva como modelo para otros investigadores que quieran continuar con el legado que aquí se deja y sigan contribuyendo en el desarrollo de los valores culturales; especialmente de los pueblos afronariñense.

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Hacer uso de la lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de ciencias sociales para recuperar la identidad cultural en los estudiantes del grado tercero de primaria del Centro Educativo Las Marías, Iscuande Nariño.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Determinar cómo se está orientando el plan de aula del área de Ciencias Sociales del grado 3 de primaria del Centro Educativo Las Marías, Iscuande Nariño.
2. Diseñar una propuesta etnopedagógica en área de Ciencias Sociales del grado 3 de primaria del Centro Educativo Las Marías, Iscuande Nariño; a través de la lúdica para fortalecimiento de la identidad cultural.
3. Implementar propuesta etnopedagógica en área de Ciencias Sociales del grado 3 de primaria del Centro Educativo Las Marías Iscuande Nariño; a través de la lúdica para fortalecimiento de la identidad cultural.

Capítulo 2. Marcos de referencia

2.1 Marco de antecedentes

Se tomó como marco de referencia artículos investigaciones de acuerdo con el tema abordado en este trabajo:

En el 2016, La lúdica tradicional autóctona de la etnia Zenú como estrategia pedagógica para fortalecer la identidad cultural de los estudiantes de quinto y sexto grado de la institución educativa Indígena Técnico Agropecuario de Escobar Arriba del municipio de Sampués, departamento de Sucre Colombia, por Amir Antonio Polo Villalba y Erika Patricia Uparela Olmos de la Universidad Evangélica Nicaragüense Martin Luther King jr. Los actuales momentos la intromisión de culturas externas así como procesos de interculturalidad debido a la dinámica misma del desarrollo social, económico, político, tecnológico y cultural del medio donde se encuentra la institución; todo esto ha venido creando e incrementando una pérdida progresiva de sus tradiciones incluyendo los juegos autóctonos de la comunidad en general dejando ver la debilidad de su cultura frente a las otras (Villalba & Olmos, 2016, pág. 14).

El artículo investigativo: Yo soy Colombia “construyendo mi identidad cultural por medio de la lúdica” por Marcela Beltrán Urrego, Mónica Andrea Díaz, Nydia Valbuena Olaya, William Alexander Marín Calderón de la Universidad de Santo Tomas, 2018. Busco fortalecer la identidad cultural de niños y niñas de primaria, utilizando la lúdica como estrategia pedagógica, que permita formar sujetos capaces de conocer, respetar, participar y apropiarse del sentido de las manifestaciones de su cultura (Urrego, Díaz, Olaya, & Calderón, 2018, pág. 1).

En el 2018, la investigación realizada por Rosse Mery Castellanos, Mauricio Hernández Cala, Luis Gonzalo Porras Rojas de la Universidad del Tolima; Identidad cultural Ibaguereña: propuesta lúdico- musical y creativa, Ibagué Tolima, Colombia. Tuvo como intención principal la Generar una propuesta lúdico-musical que permita afianzar la identidad cultural ibaguereña, los valores éticos y morales a través de procesos formativos, que permitan en los educandos, además de una aceptación y valoración intercultural, una formación integral aplicada en el Colegio los Samanes a estudiantes de tercer grado de primaria (Castellanos, Cala, & Rojas, 2018, pág. 20).

2.2 Marco teórico y conceptual

Centro Educativo Las Marías imparte su proceso de enseñanza aprendizaje en el modelo constructivista.

El modelo constructivista toma como eje central del proceso de aprendizaje al estudiante, es él que debe trabajar incondicionalmente para alcanzar el desarrollo de las competencias propuesta en el currículo de las asignaturas.

Ante la definición de modelo constructivista, Toledo (s.f., pág. 4) argumenta lo siguiente:

“El modelo constructivista propicia que el estudiante piense de manera autónoma y entienda significativamente su mundo. La escuela debe promover el desarrollo cognoscitivo del estudiante de acuerdo con las necesidades e intereses de éste. El profesor debe estructurar experiencias interesantes y significativas que promuevan dicho desarrollo. Lo importante no es el aprendizaje de un contenido sino el desarrollo y afianzamiento de las estructuras mentales del conocer y del aprender. Se trata no tanto de memorizar contenidos sino de involucrarse en un proceso dinámico de conocimiento que desarrolle las destrezas cognoscitivas mediante modelos de descubrimiento y solución de problemas. El fin de la educación, dentro de este modelo pedagógico, es generar comprensión, autonomía de pensamiento y, consecuentemente, personas creativas”.

Identidad cultural

La cultura se va construyendo socioculturalmente a través de las costumbres, creencia e idiosincrasia o cosmovisión de un pueblo.

La identidad cultural es la manera como cada grupo de persona se hace reconocer o distinguir ante los demás, de acuerdo a su patrimonio o conjunto de valores, tradiciones, y creencias que determinan sus costumbres y comportamientos.

Es decir, la identidad cultural hace referencia a los valores culturales que identifica a cada comunidad, como son: los juegos, oralidad, tradiciones religiosas, gastronomía, y creencias que hacen que se diferencia de otros. También los juegos tradicionales hacen parte de la identidad cultural de los pueblos y debemos tratar de seguirlos cultivando para que perduren en el tiempo y siga siendo identificador cultural de generación en generación.

La lúdica como estrategia en la identidad cultural

La lúdica hace referencia a la manera como las personas se divierten a través de juegos; siendo este una herramienta fundamental en la vida de los seres humanos en la interrelación cultural con su medio.

En las comunidades afrodescendientes como Las Marías Iscuande Nariño, los juegos son parte importante en su identidad cultural, desde pequeños entre niños empiezan a practicar muchos juegos como: el picotarro, el escondite, la liver, la lleva, la yuca, San Pedro y San Pablo, El Conde, y rodas: el agua de limón, la carbonerita, la panda pandilla, el perro y el conejo, etc. estos juegos han sido de generación en generación transmitidos en nuestras comunidades afrodescendiente. Estos juegos desarrollan el lenguaje, valores como: solidaridad, respeto, amistad, comprensión, tolerancia, etc. además, se aprovechan esos espacios de convivencias para compartir alimentos, creencias, historias, anécdotas e ideas. Cuando los niños, jóvenes y adulto están jugando esto se convierte en una tertulia donde la expresión oral y corporal es muy fluida para dar a conocer lo expresado. No obstante, en estos espacios se determina las características culturales de los participante; como también sus patrones de crianza.

El juego que le da al estudiante la oportunidad de ese crecimiento de la autoestima, de valorar su medio y sus compañeros o coequiperos; además fortalece los valores culturales. Y es allí, donde el docente debe entender que el juegos es una herramienta fundamental para fomentar valores en los niños. Por ende debe implementarse en el aula de clase. Según Parlebas (1998), “al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin darse cuenta, la cultura a la que pertenece” (pág. 114).

Por años es costumbre de los afrodescendiente transmitirle a sus hijos desde temprana edad enseñarle juegos tradicionales. Además, la esencia de la comunidad negra, es la alegría. Entre eso juegos y rondas, tenemos:

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| 1. El hijo del conde | 7. La yuca |
| 2. El ángel y el diablo | 8. El agua de limón |
| 3. La carbonerita | 9. Escondido |
| 4. La panda pandilla | 10. La yeba |
| 5. Pico Tarro | 11. Yeimi |
| 6. Liver | 12. Quemado |

El área de Ciencia Sociales en la identidad cultural

La enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en la escuela primaria está fundamentada en la relación de los estudiantes con su contexto. Los estudiantes a través de esta área del conocimiento aprenden a entender su realidad el mundo que lo rodea.

En su efecto, las Ciencias Sociales no sólo debe considerar los procesos epistemológicos y los cambios conceptuales propios de las disciplinas, sino que debe analizar la problemática sociocultural en situaciones históricas particulares; por ello la enseñanza del área en la actualidad debe incluir en sus temáticas los cambios locales, nacionales y globales, para que tengan funcionalidad, pertinencia y vigencia social (Mineducación Colombia, 2002, pág. 37).

2.3. Marco contextual

En el año de 1.600 Don Francisco de Parada fundó Santa Bárbara Iscuande y fue erigido municipio por medio de la ordenanza número 058 del 30 de noviembre de 1966, expedida por la Asamblea Departamental de Nariño, dándole el nombre de Santa Bárbara, cabecera municipal de Iscuande.

En el año 1.930 un hombre llamado Vidal Paz y la señora Paula Quiñones decidieron hacer una vivienda en un pequeño territorio y poco a poco empezaron a llegar las familias de los Paz, Quiñones, Estupiñán y otras familias. La Población de esta comunidad es netamente afrodescendientes. Actualmente cuenta con una población de 90 personas. Está ubicada en el municipio de Santa Bárbara a lo alto del Río Iscuande Nariño, limita:

Al Occidente con el municipio de El Charco Nariño

Al Oriente con el municipio de Guapi Cauca

Al norte con la vereda Santa Rosa

Al sur con la vereda San Antonio

El folclor es el alma de los moradores de nuestro Pueblo, a través del cual Manifestamos nuestras penas y alegrías. Nuestro sentir folclórico está constituido por el armonioso repicar de tambores, voces sonajeras y cuerdas. Las principales muestras de este sentir popular son: danzas y ritmos trópicos de la cultura afro entre los bailes más conocidos están: la caderona, el currulao, el bunde y patacore.

El centro educativo está ubicada a la margen izquierdo subiendo el río Iscuande, a una distancia en tiempo a 3 horas de la zona urbana, sus habitantes tiene sus viviendas a lado y lado del río algunas agrupadas en pequeños caseríos y otras dispersas. La educación de la vereda en esta basada por los fundamentos pedagógicos del centro educativo Las Marías, con una población estudiantil de 35 estudiantes.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1 Paradigma cualitativo

Este proceso se enmarca en lo cualitativo ya que busca la lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales, donde los estudiantes del grado tercero pueden realizar actividades lúdicas, recreativas y culturales que les permita recuperar la identidad cultural.

3.2 Enfoque crítico social

Se utilizó el enfoque crítico social porque su interés se centra en el cambio y la transformación social. Además estudia a la sociedad sus relaciones, sus actores, sus hechos en sus contextos. Por eso, a través de este enfoque la investigación se buscó entender y transformar la realidad que hemos considerado una problemática para tomar las acciones a través de la lúdica para el rescate de la identidad cultural en los estudiante del grado tercero en el área de Ciencias Sociales.

3.3. Tipo de investigación

La investigación acción origina un aprendizaje colectivo de la realidad, basado en un análisis crítico a través de la observación, la entrevista y el diario de campo con la participación activa de los estudiantes del grado tercero del Centro educativo Las Marías de Santa Bárbara Iscuande, que se orienta al uso de la lúdica como estrategia etnopedagógica en el rescate de la identidad cultural.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

La Entrevista: se utilizó esta técnica para solicitar información del grupo de estudiante del grado tercero de primaria del centro educativo Las Marías, santa Bárbara de Iscuande Nariño, para obtener datos sobre la problemática de pérdida de la identidad cultural y así poder tomar acciones de transformación de dicha realidad social.

Diario de campo: fue el instrumento utilizado por los investigadores para recopilar los datos observados en el proceso. Porque en él se consignaba toda la información de las categorías necesarias para el análisis y la interpretación, materias primas de los resultados de investigación.

Plan de aula: fue una herramienta esencial para que el docente planeara, ejecutara, controlara y evaluara los contenidos temáticos en el área de Ciencias Sociales, mediante la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la identidad cultural.

Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados

4.1 Primer Resultado. Diagnóstico y reflexión con las entrevistas.

A través de la entrevista realizada a docente, estudiante y sabedor en un primer lugar se abordó temas relacionados con los bailes tradicionales, en el currículo de Ciencias Sociales del grado tercero del centro educativo Las Marías Santa Bárbara Iscuande. Se determinó que era bueno trabajar u orientar en el aula de clase temas que tuvieran que ver con los valores culturales, la cultura, tradiciones que son necesario para el patrimonio cultural de la comunidad. Porque era importante que los estudiantes conocieran sus culturas, especialmente los juegos tradicionales que hacen parte de su desarrollo integral.

En segundo lugar se indago sobre la metodología que se debería aplicar en el aula de clase en área de Ciencias Sociales; según los argumentos de los entrevistados el docente del área, debería mejorar la metodología que se venía aplicado. Especialmente por una metodología participativa, donde los estudiantes participen activamente en el aula de clase.

De igual manera en tercer lugar se abordó el tipo de evaluación que se debería aplicar para valorar el proceso enseñanza aprendizaje de la Ciencias Sociales. Se concluyó que el tipo de evaluación debía ser teórico práctico, donde se evidenciara el crecimiento en las competencias, comunicativa, sociales, culturales, etc.

En cuanto a la participación de los padres o comunidad en el desarrollo curricular del área de Ciencias sociales respondieron que se debe:

- Sensibilizar a los padres y comunidad en general en nuestro procesos de aprendizaje, transmitiendo y contándonos esas grandes historia de nuestro pueblo; para que así se mantenga la identidad cultural y no se pierda nuestra historia. Además recodar momentos de la infancia a través del juego era muy importante.
- Estimular a los habites del municipio de Santa Bárbara Iscuande, especialmente a los padres de familia en la importancia de conservar nuestra identidad cultural, transmitiéndole a sus hijos aquellos valores culturales como el juego tradicional que sus padres les trasmitieron cuando era niños.
- Participar activamente en los procesos de enseñanza de sus hijos, enseñarle los valores culturales, los compromisos socioculturales no solo es del docente y el estudiante es

de todos, por eso la institución debe vincularnos a todos los procesos curriculares, sociales administrativo y culturales de la comunidad educativa.

Las respuestas determinaron que la comunidad se le debe seguir transmitiendo aquellos valores culturales que se han dejado de transmitir, sobre todo el juego que es los momentos hermosos de una persona que es la niñez.

Al ver analizado las respuestas de los padres de familia, estudiante y docente le permitió al grupo investigador diseñar, planear una propuesta pedagógica teniendo en cuenta lo anteriormente manifestado por los entrevistados.

4.2 Segundo resultado. Diseño de la propuesta pedagógica.

Después de indagar sobre el currículo y práctica pedagógica del área de Ciencias Sociales en el grado 3° del centro educativo Las Marías, Santa Bárbara Iscuande, Nariño; arrojo, la pérdida de identidad cultural en los juegos tradicionales, ya no se le da la debida importancia a los juegos tradicionales en la comunidad, los niños y jóvenes lo han cambiado por juegos digitales de internet y estaban perdiendo valores como la tolerancia, compañerismo, compartir, etc., y sobretodo vivir en sociedad. Por esas, razones los estudiantes, docente y sabedor conjuntamente con los investigadores determinaron contextualizar los temas, enseñar desde el área de Ciencias Sociales las diferentes estrategias que conllevaran a la conservación cultural como son: los juegos tradicionales de la comunidad. Para ello, fue necesario diseñar una propuesta pedagógica en el área de Ciencias Sociales a partir de 4 planes aulas con unos ejes temáticos consecutivos a los juegos tradicionales que conllevaran a hacer uso de la lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la identidad cultural de los estudiantes del grado tercero de primaria del Centro Educativo Las Marías, Iscuande Nariño..

1. Planeación pedagógica

Plan 1.

Tabla 1. Identidad cultural

AREA: Ciencias Sociales	GRADO: 3°
PERIODO: 1°	TIEMPO: 2 Semana
Pregunta problematizadora: ¿Qué es identidad cultural?	
TEMA / CONTENIDO: identidad cultural	

SINTESIS CONCEPTUAL: Es de vital importancia involucrar a la Comunidad para tomar medidas que permitan el rescate de nuestra identidad cultural, porque a través del tiempo ha sido absorbida por otras culturas que han llegado al territorio con otras culturas ajenas de la nuestra, con ideas que no contribuyen al desarrollo económico y social del territorio. Debido a esta situación es necesario que la Comunidad en general esté bien informada para poder dar buena orientación a los estudiantes, puesto que la falta de conocimiento hace que sean propensos a ser manejados por otras culturas que tratan de imponer usos y costumbres ajenos y extraños de nuestra propia identidad cultural.

METODOLOGIA: El docente mediante ejemplos prácticos de la realidad, explicara de forma magistral la identidad cultural y como está representada en la sociedad afrodescendiente.

ACTIVIDADES:

1. Representaciones culturales
2. Conozcamos la importancia de la identidad cultural

Actividad 1 : Representaciones culturales

Propósito: resaltarla cultura de la comunidad

Descripción: mediante explicación magistral se detallara cultura y sus aspectos a los estudiantes del grado 3°. Además, de manera práctica la profesora les definirá y les dará a entender que es la identidad cultural.

Recursos: para esta actividad se utilizaran los siguientes recursos:

Humanos: estudiantes

Didácticos: copias, imágenes, marcadores, tablero, aula de clase, entre otros.

Procedimiento: la docente empieza la clase hablando sobre la cultura, les habla a los estudiantes del tercero.

Luego procede hacer una lectura. Después de la lectura cada estudiante hará un comentario de cultura

Indicadores de desempeño:

- Identifico la cultura que mi identifica culturalmente
- Describo los valores culturales que mi identifica culturalmente
- Respeto y hablo d los valores culturales que mi identifica culturalmente

Actividad 2: Conozcamos la importancia de la identidad cultural

Propósito: Despertar el interés y deseo por conocer más sobre nuestra cultura.

Descripción: Se les explicará a los estudiantes del grado 3°, cuáles son las costumbres que identifican culturalmente; su importancia y diferencia con las otras comunidades. Además, de manera práctica resaltarán algunas como juegos.

Recursos: para esta actividad se utilizarán los siguientes recursos:

Humanos: estudiantes

Didácticos: memoria, **marcadores**, tablero, aula de clase, entre otros.

Procedimiento: La clase la empezaremos con una explicación magistral de los valores culturales de la comunidad.

Luego el docente explica de manera detallada cuál es la identidad cultural de cada región.

Finalmente se evaluará a los niños y niñas del grado tercero dirán cuáles son sus costumbres de su municipio.

Indicadores de desempeño:

- Identifico algunas costumbres de mi comunidad como parte de la identidad cultural
- Describo algunas costumbres de mi comunidad como parte de la identidad cultural
- Respeto y hablo de las danzas, gastronomía tradicionales como parte de las costumbres y expresiones artísticas de mi comunidad como identidad cultural

EVALUACION

Para conocer los avances y el afianzamiento de los conocimientos en los estudiantes explicarán cuáles son algunas costumbres de su región.

Plan 2.

Tabla 2. **Juegos tradicionales**

AREA: Ciencias Sociales	GRADO: 3°
PERIODO: 1°	TIEMPO: 2 Semana
Pregunta problematizadora: ¿Cuáles son los juegos tradicionales?	
TEMA / CONTENIDO: Juegos tradicionales	
SINTESIS CONCEPTUAL: los juegos tradicionales son todos aquellos juegos que hacemos en nuestras comunidades para divertirnos, recrearnos y aprender de nuestro medio cultural.	
METODOLOGIA: El docente mediante ejemplos prácticos le explica los juegos tradicionales	

ACTIVIDADES:

1. Los juegos tradicionales
3. Conozcamos los juegos tradicionales en general

Actividad 1 : Los juegos tradicionales

Propósito: identificar los juegos de nuestra comunidad

Descripción: la clase empezara mediante explicación magistral de la profesora sobre la los juegos tradicionales tradicional y sus aspectos a los estudiantes del grado 3°. teóricamente la profesora les explicara:

Recursos: para esta actividad se utilizaran los siguientes recursos:

Humanos: estudiantes

Didácticos: copias, imágenes, marcadores, tablero, aula de clase, entre otros.

Procedimiento: la clase empezara mediante explicación magistral de la profesora sobre juegos tradicional y sus aspectos a los estudiantes del grado 3°. teóricamente la profesora les explicara:

Después el docente les mostrara a los estudiantes los juegos tradicionales.

Indicadores de desempeño:

- Conozco los juegos tradicionales de algunas regiones
- Reconozco los juegos tradicionales de algunas regiones
- Hablo de los juegos tradicionales de algunas regiones

Actividad 2: Conozcamos los juegos tradicionales en general

Propósito: Despertar el interés por los juegos tradicionales

Descripción: Se les explicara a los estudiantes del grado 3°, los juegos tradicionales.

Recursos: para esta actividad se utilizaran los siguientes recursos:

Humanos: estudiantes

Didácticos: papel, cuaderno, lapicero, tablero, aula de clase, etc.

Procedimiento: La clase la empezara con la presentación de los juegos tradicionales que les darán a conocer a los estudiantes del grado 3°, como son los juegos en varios lugares.

Indicadores de desempeño:

- Reconozco algunos juegos de las regiones de Colombia
- Determino algunos juegos de las regiones de Colombia

- Hablo de algunos juegos de las regiones de Colombia

IV. EVALUACION

Para conocer los avances de los estudiantes se hará mediante la confrontación de saberes.

Plan 3

Tabla 3. Juegos tradicionales de mi región

AREA: Ciencias Sociales	GRADO: 3°
PERIODO: 1°	TIEMPO: 2 Semana
Pregunta problematizadora: ¿Cuáles son los juegos tradicionales de mi región afro descendiente?	
TEMA / CONTENIDO: Los juegos tradicionales de mi región	
SINTESIS CONCEPTUAL: Por años es costumbre de los afrodescendiente transmitirle a sus hijos desde temprana edad enseñarle juegos tradicionales.	
METODOLOGIA: El docente mediante ejemplos prácticos de la realidad, explicara de forma magistral los juegos tradicionales y como está representada en la sociedad afrodescendiente.	
ACTIVIDADES: <ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos tradicionales de la región afro 2. Conozcamos la importancia Juegos tradicionales como identidad cultural afro. 	
Actividad 1 : Juegos tradicionales de la región afro Propósito: resaltar los juegos tradicionales de mi comunidad Descripción: mediante explicación magistral se detallara los juegos tradicionales de la comunidad y sus aspectos a los estudiantes del grado 3°. <p>Además, de manera práctica el profesor les explicara los juegos tradicionales de la región.</p> Recursos: para esta actividad se utilizaran los siguientes recursos: Humanos: estudiantes Didácticos: copias, imágenes, marcadores, tablero, aula de clase, entre otros. Procedimiento: la docente empieza la clase hablando sobre la cultura afrosdecentes y su alegría, les contara algunos juegos tradicionales <p>Por años es costumbre de los afrodescendiente transmitirle a sus hijos desde temprana edad enseñarle juegos tradicionales. Entre eso juegos y rondas, tenemos:</p>	

13. El hijo del conde
14. El ángel y el diablo
15. La carbonerita
16. La panda pandilla
17. Pico Tarro
18. Liver
19. La yuca
20. El agua de limón
21. Escondido
22. La yeba
23. Yeimi
24. Quemado

Finalmente cada estudiante iba dando su punto de vista de cada juego si lo había practicado.

Indicadores de desempeño:

- Conozco los juegos tradicional mi región
- Reconozco los juegos tradicional mi región
- Respeto los juegos tradicional mi región

Actividad 2: Conozcamos la importancia de los juegos tradicional mi región

Propósito: reconocer la importancia de los juegos tradicionales de la comunidad afrodescendiente de Santa Bárbara Iscuande

Descripción: Se les explicara a los estudiantes del grado 3°, la importancia de la los juegos tradicionales para la comunidad de Santa Bárbara Iscuande; su importancia y diferencia con las otras comunidades.

Recursos: para esta actividad se utilizaran los siguientes recursos:

Humanos: estudiantes

Didácticos: memoria, rockola, **marcadores**, tablero, aula de clase, entre otros.

Procedimiento: La clase la empezaremos con la presentación, se les explicara a los estudiantes del grado 3°, la importancia de la los juegos tradicionales para la comunidad iscuandereñas; su importancia y diferencia con las otras comunidades. Se hará una lectura sobre rondas y juegos.

Después de leer los beneficios de los juegos tradicionales

Indicadores de desempeño:

- Reconozco la importancia de los juegos tradicionales de mi pueblo
- Determino la importancia que tienen los juegos tradicionales para mi comunidad
- Hablo de los juegos tradicionales de mi región

EVALUACION

Se hará mediante confrontación de saberes y la práctica de juegos.

Plan 4.**Tabla 4. Los juegos tradicionales como legado ancestral**

AREA: Ciencias Sociales	GRADO: 3°
PERIODO: 1°	TIEMPO: 2 Semana
Pregunta problematizadora: ¿Cuáles se juega tradicionalmente en mi pueblo?	
TEMA / CONTENIDO: Los juegos tradicionales como legado ancestral	
SINTESIS CONCEPTUAL: nuestros ancestros nos han dejado una cantidad de juegos que nos divierten y promueven los valores culturales de nuestra comunidad.	
METODOLOGIA: El docente mediante ejemplos prácticos explicaran el uso de los juegos tradicionales propios del municipio de santa Bárbara Iscuande.	
ACTIVIDADES:	
1. Jugando y jugando voy aprendiendo	
Actividad 1: Jugando y jugando voy aprendiendo	
Propósito: Practicar los juegos tradicionales de mi comunidad	
Descripción: mediante explicación la juegos tradicionales como hacen a los estudiantes del grado 3°.	
Además, de manera práctica los profesores harán juegos con sus estudiantes y sabedores.	
Recursos: para esta actividad se utilizaran los siguientes recursos:	
Humanos: estudiantes	
Didácticos: marcadores, tablero, aula de clase, patio, entre otros.	
Procedimiento: la docente empieza la clase hablando sobre como era su época de niño y hacían juegos tradicionales, como divertían.	

Terminada la historia de los profesores salen al patio para practicar algunos juegos tradicionales de la comunidad. Al estar en patio los niños y adolescentes saben algunos juegos y empiezan a divertirse.

Indicadores de desempeño:

- Hago buen practica de los juegos tradicionales de musicales de mi pueblo
- Reconozco la importancia los juegos tradicionales de musicales de mi pueblo
- Participo en actividades que implican los juegos tradicionales de musicales de mi pueblo

V. EVALUACION

Para conocer los avances de los estudiantes del grado tercer se les invitara a participar en una actividad de arrullo donde cantaran y tocaran los instrumentos musicales de la municipalidad.

4.3 Tercer resultado. Implementación de la propuesta.

Después de haber hecho el diagnostico, se diseñó una propuesta pedagógica que necesitaba ser implementada en el centro educativo Las Marías Santa Bárbara Iscuande Nariño, propia en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del grado tercero de primaria; ya que las nuevas generaciones no le estaban dando importancia de estos valores culturales ancestrales de los juegos tradicionales de su región o de la comunidad, prefiriendo los juegos digitales y desechando los propios. Con esto llevando al divorcio entre los niños, jóvenes y adultos porque al no jugar como grupo social no se compartían momentos agradables de convivencia pacífica.

Es por eso, que se diseñó esta propuesta pedagógica de 4 planes de aula en los juego tradicionales o lúdica propia para mejorar el quehacer pedagógico en el área de Ciencia Sociales, para revindicar a la comunidad de la María hacia el rescate de valores culturales que propician la alegría y la convivencia entre las personas .

Con la implementación de la propuesta etnopedagógica en el grado tercero de primeria en el centro educativo Las Marías de Santa Bárbara Iscuande Nariño, se volvieron a generar espacios de participación e intervención con los actores o participantes de la siguiente manera:

En el primer plan de aula se abordó “**la Identidad Cultural**”, ya que era importante que los estudiante valoraran su cultura y cuáles eran los valores que los representaba culturalmente

ante otros grupos sociales. Su abordaje consistió en: primero en una explicación magistral. *La identidad cultural hace referencia a los valores culturales que identifica a cada comunidad, como son: los juegos, oralidad, tradiciones religiosas, gastronomía, y creencias que hacen que se diferencia de otros. También los juegos tradicionales son parte de la identidad cultural y debemos tratar de seguirlos cultivando para que perduren en el tiempo y siga siendo identificador cultural.* Después les explico que al identidad cultural era todas la tradiciones que tenía al comunidad como: el culto de los muertos, los hábitos alimenticios, el tipo de comida, la forma de educar, cultos, los juegos que se hacía, etc. luego de los ejemplos los estudiante fueron entendiendo en qué consistía el termino cultura e identidad cultural. al final terminaron ellos hablando de todas las cosas que los identificaba como pueblo afrodescendiente en comparación con los indígenas y así entendieron que cada comunidad tenía su propia identidad cultural.

En el segundo plan de aula se abordó el eje temático **Juegos tradicionales, que consistió en** mediante explicación magistral de la profesora sobre juegos tradicional y sus aspectos a los estudiantes del grado 3°. Después de la introducción se procede a explicarles detalladamente los juegos tradicionales, eran aquellos que hacían diariamente enseñados por su abuelos y padres, que contaban con reglas deportivas, sino una manera que generaba la convivencia entre comunidad como objetivo primordial el compartir y fortalecer valor como: amistad, comprensión, cariño, amor, tolerancia, respeto y solidaridad. Al finalizar los estudiantes comentaban los juegos que ellos practicaban continuamente con sus compañeros y se comprometieron en retomar esas vivencias.

En el tercer plan de aula se trató el tema **Juegos tradicionales de mi región**, se abordó de la siguiente manera: el docente mediante ejemplos prácticos de la realidad, explico de forma magistral los juegos tradicionales y como estaba representados en la sociedad afrodescendiente, comentaba que *por años era costumbre de los afrodescendiente transmitirle a sus hijos desde temprana edad juegos tradicionales.* Después les dijo que en Colombia cada región tenía su propia identidad en los juegos y explico una cantidad de juegos que existían en el país. Pero, le explico los más comunes: el puente está quebrado o que pase el Rey, El ángel y el diablo, La carbonerita, La panda pandilla, Pico Tarro, Liver, La yuca, El agua de limón, Escondido, La Yeba, Yeimi, Quemado, etc. los estudiantes se divertían al escuchar esos juegos y empezaron a narrar anécdotas de cuando jugaban con sus compañeros y amigos. Por eso,

les dijo el profesor que era importante volver a vivir esas experiencias. Finalmente entendieron la importancia de seguir conservando los juegos tradicionales en la vereda Las Marías.

En el cuarto plan de aula se trabajó **Los juegos tradicionales como legado ancestral**, los docentes mediante ejemplos prácticos explicaron el uso de los juegos tradicionales propios del municipio de Santa Bárbara Iscuande, especialmente los que se practicaban en la comunidad de Las Marías. La docente hace una breve historia sobre como era su época de niñez y como hacían juegos tradicionales, como divertían. Terminada la historia de los profesores salen al patio para practicar algunos juegos tradicionales de la comunidad. Al estar en patio los niños y adolescentes saben algunos juegos y empiezan a divertirse. Se empezó, con juego de la yuca donde se hijos está pegado de la madres y hay que intentar arrancarlos; en ese juego se divirtieron los estudiantes hasta que lograron dejar el tubérculo sin ningún hijo; hubo alegría, encanto, armonía, compañerismo; estaba muy felices. Finalmente continuaron jugando y divirtiéndose para recordar viejos tiempo; los estudiantes entendieron la importancia de jugar y recatar aquellos juegos se habían perdido porque ellos no les daban la debida importancia.

Después de haber terminado la implementación de la propuesta pedagógica, hacer uso de la lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la identidad cultural de los estudiantes del grado tercero de primaria del Centro Educativo Las Marías, Iscuande Nariño. Dejo impactos importante como fue el replantear la malla curricular de ciencias Sociales donde se insertó los juegos tradicionales para recuperar los valores culturales de la comunidad de las Marías que habían perdido en los niños y jóvenes quienes los habían remplazados por los digitales. A medida que se fueron desarrollando los ejes temático de la malla curricular insertada, los estudiantes fueron dando se cuenta que lo que estaba sucediendo en su comunidad y fueron construyendo nuevos conocimientos o aprendizajes significativos. Es por ello, que el docente debe crear estrategias que les permita los estudiantes diagnosticar su realidad y buscar soluciones en ella. Porque el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la escuela primaria está estrechamente ligado a la relación de los estudiantes con su contexto. También haber construido una maya curricular sobre los juegos tradicionales o lúdicos tradicional; le dio al estudiante la oportunidad de ese crecimiento de la autoestima, de valorar su medio y sus compañeros o coequiperos; además fortalece los valores culturales. Y es allí, donde el docente debe entender que el juegos es una herramienta fundamental para fomentar valores en los niños. Por ende debe implementarse en el aula de clase.

Por otro lado, los referentes teóricos abordado en esta propuesta sirvieron de soporte orientadores al proceso enseñanza aprendizaje de la Ciencia Sociales sobre todo en los juegos tradicionales. Invitaron trabajar el área de una manera teórica practica; de igual manera llevar los contenidos teórico que orienta la investigación al campo experimental. Es por eso, que se hizo importante la presente propuesta etnopedagógica la comunidad afrodescendiente como Las Marías Iscuande Nariño; donde los juegos son parte importante en su identidad cultural, porque desde pequeños entre niños empiezan a practicar muchos juegos como: el picotarro, el escondite, la liver, la lleva, la yuca, San Pedro y San Pablo, El Conde, y rodas: el agua de limón, la carbonerita, la panda pandilla, el perro y el conejo, etc. y estos juegos han sido de generación en generación transmitidos en nuestras comunidades afrodescendiente. Permitiéndoles el desarrollo del lenguaje, valores como; solidaridad, respeto, amistad, comprensión, tolerancia, etc. además, se aprovechan esos espacios de convivencias para compartir alimentos, creencias, historias, anécdotas e ideas. Cuando los niños, jóvenes y adulto están jugando esto se convierte en una tertulia donde la expresión oral y corporal es muy fluida para dar a conocer lo expresado. No obstante, en estos espacios se determina las características culturales de los participante; como también sus patrones de crianza.

Nos obstante el haber implementado la propuesta pedagógica lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la identidad cultural de los estudiantes del grado tercero de primaria del Centro Educativo Las Marías, Iscuande Nariño, impactó significativamente en la comunidad porque creo una profunda reflexión en el que hacer pedagógico, especialmente en la conservación de los valores culturales, en la recuperación de la identidad cultural, sobre todo esos juegos que se habían perdido y que habían sido muy buenos en las crianza de los padres y era bueno fomentarlos en la crianza de los hijos. Porque ellos generan, la identidad cultural y esta hace referencia a los valores culturales que identifica a cada comunidad, como son: los juegos, oralidad, tradiciones religiosas, gastronomía, y creencias que hacen que se diferencia de otros. Por eso debemos tratar de seguirlos cultivando los juegos para que perduren en el tiempo y siga siendo identificador cultural de generación en generación.

De igual manera en el contexto social o en la comunidad educativa la implementación de esta propuesta etnopedagógica al terminar en primer momento le dio la debida importancia de que deben tener los estudiantes en propio proceso, es por eso que al indagación ellos

determinaron sus eje temáticos que querían desarrollar, con el apoyo de sus padres que se sintieron importante a la hora de decidir en los que era importante para ellos. Pero también el docente en entender que el quehacer pedagógico es proceso armónico entre la escuela y el hogar y por lo tanto necesita que todas sus partes engranen en ella. Por eso fue importante la participación concertada entre los estudiantes, padres de familia y docente. Otro momento que fue significativo en esta investigación fue haber generado una autorreflexión en la comunidad educativo primero en el que hacer pedagógico y en la comunidad en general reflexionar su actuar ante la pérdida de los valores culturales ancestrales. Al reflexionar se pudo generar cambios y aplicar una acción transformadora donde los estudiantes fueron los actores primordiales del proceso. Pero lo más importante fue que se pudo generar aprendizajes significativos. Porque los estudiantes a través de esta área del conocimiento aprenden a entender su realidad el mundo que lo rodea.

4.4. Conclusiones

- Al diagnosticar a la comunidad educativa se pudo ver que muchas veces el quehacer pedagógico necesita de un dialogo constante entre los actores de la escuela y hogar para generar un proceso armónico en la construcción de nuevo conocimiento por parte de los estudiantes.
- Cuando se hace un buen plan curricular permite crear estrategias pedagógicas que facilitan a los estudiantes desarrollar sus competencias propuestas.
- Al implementar propuestas pedagógicas que implique el uso de la lúdica, se constituye en un conjunto de estrategias bien planeadas con el fin de generar socialización cultural.

4.5. Recomendaciones

- El docente de Ciencias sociales debe seguir ingresando en el currículo ejes temáticos que conlleven a la preservación de los valores culturales de la comunidad.

- Se debe incluir en plan de estudio de Ciencias Sociales las estrategias pedagógica aplicadas y que se construya una maya curricular para todos los grados del centro educativo.
- Seguir invitando a los padres de familia para que sigan participando en el proceso enseñanza aprendizaje de sus hijos.

Referencias

Fuentes primarias:

Castillo, Jairo (2019). Entrevista de L. PAZ PATIÑO. Proyecto aplicado: *La lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la identidad cultural en los estudiantes del grado tercero de primaria del centro educativo Las Marías de Santa Bárbara Iscuande, Nariño; 2019*

Paz, Magdalena (2019). Entrevista de L. PAZ PATIÑO. Proyecto aplicado *La lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la identidad cultural en los estudiantes del grado tercero de primaria del centro educativo Las Marías de Santa Bárbara Iscuande, Nariño; 2019*

Suarez, Antonio (2019). Entrevista de C. ESTUPIÑAN. Proyecto aplicado: *La lúdica como estrategia etnopedagógica en el área de Ciencias Sociales para recuperar la identidad cultural en los estudiantes del grado tercero de primaria del centro educativo Las Marías de Santa Bárbara Iscuande, Nariño; 2019*

Referencias bibliográficas

Castellanos, R. M., Cala, M. H., & Rojas, L. G. (2018). *Identidad cultural Ibaguereña: propuesta lúdico- musical y creativa*. Ibagué , Tolima, Colombia.: Universidad del Tolima.

Mineducación Colombia. (2002). *Serie de lineamiento curriculas de Ciencias Social*. Bogotá, Colombia.

Parlebas, E. D. (1998). *Transferencia de aprendizaje y áreas de acción motora*.

Toledo, A. R. (s.f.). *El Constructivismo Pedagógico*. Obtenido de <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/El%20Constructivismo%20Pedag%C3%B3gico.pdf>

Urrego, o. M., Díaz, M. A., Olaya, N. V., & Calderón, W. A. (2018). *Yo soy Colombia “construyendo mi identidad cultural por medio de la lúdica”* . Universidad de Santo Tomas.

Villalba, A. A., & Olmos, E. P. (2016). *La lúdica tradicional autóctona de la etnia Zenú como estrategia pedagógica para fortalecer la identidad cultural de los estudiantes de 5 y 6 grado de la institución educativa Indígena Técnico Agropecuario de Escobar Arriba del municipio de Sampues*. Sucre , Colombia: Universidad Evangélica Nicaragüense Martin luther King jr.

ANEXOS

Anexo 1. ENTREVISTA

Fecha: 25-02-2019

Nombre: _____ **Edad:** _____

Etnia: _____

Ocupación: _____

Cuestionario

1. ¿Qué temas deben abordarse en el área de ciencias sociales en base a los juegos tradicionales en el grado 3° del centro educativo Las Marías?

R/:

2. ¿Cuál considera que puede ser la metodología que se debe implementar en el área de ciencias sociales en los juegos tradicionales en el grado 3° del centro educativo Las Marías?

R/:

3. ¿Cómo debe ser el proceso de evaluación en el área de ciencias sociales juegos tradicionales en el grado 3° del centro educativo Las Marías?

R/:

4. ¿Cómo debe involucrarse a la comunidad en el área de ciencias sociales en base a los juegos tradicionales en el grado 3° del centro educativo Las Marías?

R/:

Anexo 2. Diarios de campo

Diario de campo 1

INFORMACIÓN BÁSICA	
FECHA:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	LAS MARIAS
DOCENTE TITULAR:	MAGDALENA PAZ
DOCENTE EN FORMACIÓN:	
GRADO:	3°
NO. DE ESTUDIANTES:	12
SEMANA:	1
Objetivo de la semana: (Logro/pregunta problema/objetivo del plan de aula)	
¿QUE ES LA IDENTIDAD CULTURAL?	
Descripción de lo observado: al llegar al salón se explicó la identidad cultural y los estudiantes fueron entendiendo que la identidad cultural eran creencias, tradiciones , platos típicos entre otras cosas que identificaran a la comunidad.	
Análisis e interpretación de lo observado: Se observó que los estudiantes sintieron un profundo por rescatar la identidad cultural a través de los juegos tradicionales..	
¿Qué relación existe entre lo observado con los aportes teóricos de su propuesta? Los aportes teórico demostraron la realidad cultural de la comunidad de las marías, las teoría invitaron al proceso experimental.	
¿Qué le aporta lo observado a su qué hacer profesional? Como etnoeducador siento el profundo compromiso de trabajar por el mejoramiento de la cultura del entorno social donde quiera que trabaje; ya que es importante que contribuya en una mejor contexto socio cultural	

Diario de campo 2

INFORMACIÓN BÁSICA	
FECHA:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	LAS MARIAS
DOCENTE TITULAR:	MAGDALENA PAZ
DOCENTE EN FORMACIÓN:	
GRADO:	3°
NO. DE ESTUDIANTES:	12
SEMANA:	2
Objetivo de la semana: (Logro/pregunta problema/objetivo del plan de aula)	
¿Qué es juego tradicional?	
Descripción de lo observado: se explicó que un juego es un importantísimo trasmisor de cultura y enmarca al niño en el contexto cultural en el que se mueve. Esto es muy importante porque dependiendo del contexto cultural, las formas de actuar, de pensar, etc., serian diferentes. Los estudiantes estuvieron atentos e interesados por el tema.	
Análisis e interpretación de lo observado: Se observó que los estudiantes le gustaba el tema se sintieron profundamente interesado y querían participa activamente.	
¿Qué relación existe entre lo observado con los aportes teóricos de su propuesta? Los aportes teórico permitieron entender la realidad cultural y la importancia que tenían los juegos tradicionales	
¿Qué le aporta lo observado a su qué hacer profesional? Como etnoeducador siento el profundo compromiso de trabajar por el mejoramiento de la cultura del entorno social donde quiera que trabaje; ya que es importante que contribuya en una mejor contexto socio cultural	

Diario de campo 3

INFORMACIÓN BÁSICA	
FECHA:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	LAS MARIAS
DOCENTE TITULAR:	MAGDALENA PAZ
DOCENTE EN FORMACIÓN:	
GRADO:	3°
NO. DE ESTUDIANTES:	12
SEMANA:	3
Objetivo de la semana: (Logro/pregunta problema/objetivo del plan de aula) ¿Cuáles son los juegos tradicionales de mi región afro descendiente?	
Descripción de lo observado: Por años es costumbre de los afrodescendiente transmitirle a sus hijos desde temprana edad enseñarle juegos tradicionales. Ya que una de las características esenciales de la comunidad negra, es la alegría. El docente mediante ejemplos prácticos de la realidad, explicara de forma magistral los juegos tradicionales y como está representada en la sociedad afro descendiente. Los estudiantes estuvieron atento y empezaron a narrar los juegos que conocían	
Análisis e interpretación de lo observado: Las temáticas abordadas fueron de agrado para los estudiantes por lo tanto estaban bien activos.	
¿Qué relación existe entre lo observado con los aportes teóricos de su propuesta? Los aportes teórico permitieron entender la realidad cultural y la importancia que tenían los juegos tradicionales	
¿Qué le aporta lo observado a su qué hacer profesional? Como etnoeducador siento el profundo compromiso de trabajar por el mejoramiento de la cultura del entorno social donde quiera que trabaje; ya que es importante que contribuya en una mejor contexto socio cultural	

Diario de campo 4

INFORMACIÓN BÁSICA	
FECHA:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	LAS MARIAS
DOCENTE TITULAR:	MAGDALENA PAZ
DOCENTE EN FORMACIÓN:	
GRADO:	3°
NO. DE ESTUDIANTES:	12
SEMANA:	4
Objetivo de la semana: (Logro/pregunta problema/objetivo del plan de aula)	
¿Cuáles se juega tradicionalmente en mi pueblo?	
<p>Descripción de lo observado: cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura. El docente mediante ejemplos prácticos explicaran c el uso de los juegos tradicionales propios del municipio de santa Bárbara Iscuande. Los estudiantes jugaron hasta que cansaron. Sacaron a flote su repertorio en el juego.</p>	
<p>Análisis e interpretación de lo observado:</p> <p>Los estudiantes les encanta el juego y es una estrategia muy importante para su aprendizaje, prometieron de dejar caer la tradición</p>	
<p>¿Qué relación existe entre lo observado con los aportes teóricos de su propuesta?</p> <p>Los aportes teórico permitieron entender la realidad cultural y la importancia que tenían los juegos tradicionales</p>	
<p>¿Qué le aporta lo observado a su qué hacer profesional?</p> <p>Como etnoeducador siento el profundo compromiso de trabajar por el mejoramiento de la cultura del entorno social donde quiera que trabaje; ya que es importante que contribuya en una mejor contexto socio cultural</p>	

Anexo 3. Registro fotográfico

